Manuel d’utilisation et d’installation de la Console Domotique SC9100, Modem téléphonique + télécommande



X’Dom

SOMMAIRE

Introduction

Merci beaucoup d'avoir choisi le système de Sécurité et Domotique X'DOM.
Veuillez lire attentivement le manuel et en suivre consciencieusement les indications.
Dans ce manuel, vous trouverez un certain nombre de paragraphes marqués du signe « ***NOTA*** ». Dans ces paragraphes, les informations des diverses fonctions sont approfondies. Vous pouvez les laisser de côté si vous le désirez.

Consignes de sécurité

• Afin d'éviter les courts-circuits, utiliser ce produit uniquement à l'intérieur et dans des endroits secs. Ne pas exposer les composants à la pluie ni à l'humidité. Ne pas utiliser à côté ou à proximité d'un point d'eau.
• Brancher l'adaptateur secteur sur une prise murale 230V. Ne jamais brancher un adaptateur secteur ou un cordon d'alimentation lorsque celui-ci est endommagé. Dans ce cas, veuillez contacter votre fournisseur.
• Piles : tenir les piles hors de portée des enfants. Ne jamais utiliser simultanément des vieilles piles et des piles neuves, ou des piles de types différents. Enlever les piles lorsque le système sera mis hors de service pendant une longue période.
Respecter la polarité (+/-) : une insertion incorrecte peut engendrer un danger d'explosion. Utilisez de préférence des piles alcalines (pas de piles rechargeables).
• Ne pas exposer le système à des températures extrêmement élevées ou à de fortes sources lumineuses.
• Ne jamais ouvrir le produit : l'appareillage contient des pièces sous haute tension, danger de mort! Faire effectuer une réparation ou un service uniquement par des personnes qualifiées.
• Toute utilisation impropre, toute modification ou réparation effectuée vous-même annule la garantie. Universel Domavenir n'accepte aucune responsabilité dans le cas d'une utilisation impropre du produit ou d'une utilisation autre que celle pour laquelle le produit est destiné. Universel Domavenir n'accepte aucune responsabilité pour dommage conséquent, autre que la responsabilité civile du fait des produits.

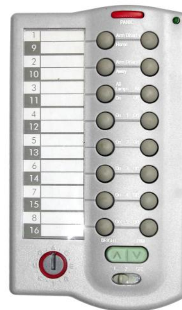
GENERALITÉS

1. Votre système de sécurité et Domotique

Le contenu de votre ensemble :
Le système de sécurité vous assure une protection efficace de votre Habitat. Dans votre emballage, vous trouverez les composants suivants :

1. Console SC9100
2. Télécommande SH600
3. Alimentation PS90
4. Jeu d'accessoires : piles, câble téléphonique









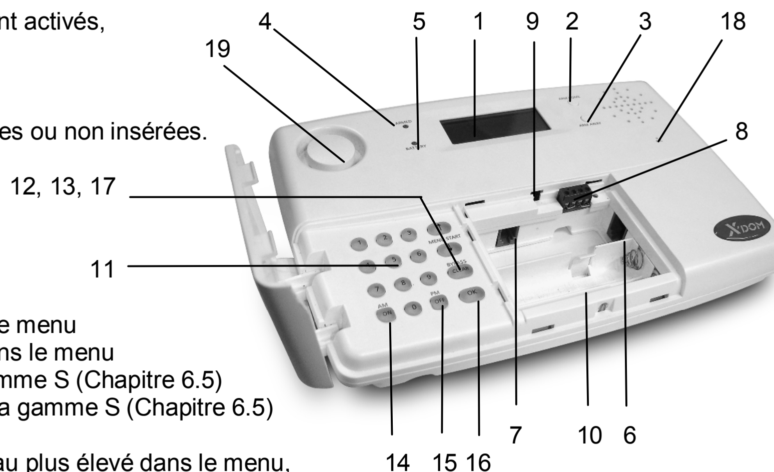
1.1 Informations importantes

• En cas de danger, vous êtes prévenu par téléphone, où que vous soyez.
Le transmetteur téléphonique appelle un à un les **6 numéros** de téléphones enregistrés.
• Le correspondant appelé reçoit un message parlé pour une alarme intrusion ou une alarme incendie.
• Surveillance intelligente des détecteurs : L'état des piles est surveillé en permanence par la console (tout les 90 minutes)
• La commande du menu dans votre propre langue permet une installation et une utilisation très facile du système.
• En cas d'alarme, vous pouvez écouter par téléphone ce qui se passe chez vous.
• **30 détecteurs** sans fil peuvent être installés à la console.
• **16 télécommandes** peuvent être utilisées.
• **2 entrées contact sec** pour des détecteurs filaires.
• Possibilité d'une alarme silencieuse.
• En appelant le système, vous pouvez commander l'alarme, les récepteurs X'DOM ou les de la récepteurs gamme S à distance et en demander l'état. Protection préventive : votre éclairage est commuté de façon intelligente, pour faire croire que vous êtes toujours présent.

1.2 Portée des signaux

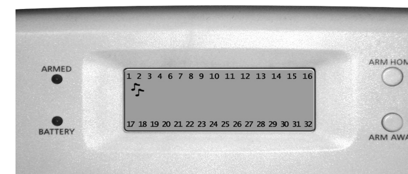
Les détecteurs ont une portée de 100 mètres en champ libre.
La portée des signaux est influencée par les murs, les plafonds, d'autres signaux émis sur la même fréquence (433MHz), des casques d'écoute Radio Fréquence sans fil, des haut-parleurs sans fil etc…
La portée des détecteurs dépend également de la configuration de l'habitation, mais se trouve en moyenne entre 15 et 30 mètres.
Le système ne peut pas provoquer une fausse alerte. Les téléphones GSM ou les réseaux sans fil comme Wifi n'ont pas d'effet sur le système.

2. La console



(1) Ecran LCD
(2) Touche ARM HOME : Tous les détecteurs porte/fenêtre sont activés,
les détecteurs volumétriques restent désactivés.
(3) Touche ARM AWAY : Tous les détecteurs sont activés.
(4) Indicateur ARMED : Allumé lorsque l'alarme est activée.
(5) Indicateur BATTERY : Allumé lorsque les piles sont épuisées ou non insérées.
(6) Branchement du téléphone
(7) Branchement de l'alimentation PS90
(8) Entrées filaire contact sec.
(9) Contact anti-sabotage
(10) Emplacement des piles
(11) Clavier
(12) Menu start ↑ appeler le menu ou monter d'un pas dans le menu
(13) Menu start ↓ appeler le menu ou descendre d'un pas dans le menu
(14) ON activer un récepteur X'DOM ou un récepteur de la gamme S (Chapitre 6.5)
(15) OFF désactiver un récepteur X'DOM ou un récepteur de la gamme S (Chapitre 6.5)
(16) OK confirmer un réglage
(17) CLEAR/BYPASS effacer un réglage, passer vers un niveau plus élevé dans le menu,
fonction BYPASS pour désactiver un détecteur.
(18) Microphone intégré
(19) Siréne

Ecran :



1. **Numéros de zone :** Chaque détecteur représente une zone.
Le système propose **30 zones** pour des détecteurs sans fil
(Numérotés de 1 à 30 voir l'écran) et de **2 zones** pour des détecteurs filaires
(Numéros 31 et 32 voir l'écran).
Numéro allumé : Une porte ou une fenêtre est ouverte
Numéro clignotant lentement : Il y a un problème concernant ce détecteur (Chapitre 5.5)
Numéro clignotant rapidement : Ce détecteur est désactivé à l'aide de la fonction **BYPASS** (Chapitre 5.5)

2. **Gong :** Le gong est activé lorsque le système a été désactivé. Lorsque cette fonction est activée, un ding dong est émis lorsqu'une personne entre dans la maison (Chapitre 8.2).
3. **Emplacement des textes du menu et l'horloge.**

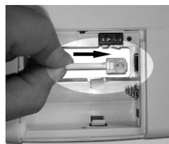
2.1 Installation de la console

2.1.1 Branchement du câble téléphonique.

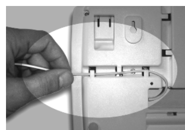
1. Dévisser la vis puis ouvrez le couvercle supérieur de votre console.



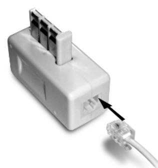
2. Connectez le câble téléphonique sur l'entrée **(6)**.



3. Cacher le câble à l'arrière de la console, en le plaçant dans les goulottes prévues à cet effet.



Avec une installation de téléphone analogique



1. Connecter le câble téléphonique dans la fiche mâle téléphonique fournie

2. Puis branchez-la sur votre prise murale téléphonique.

NOTA **:** *Avec une installation RNIS*
*La console ne peut pas être branchée directement sur une ligne RNIS (Numéris), **R**éseau **N**umériques à **I**ntégration de **S**ervices ! Lorsque vous utilisez un réseau RNIS, vous devez brancher votre console d'alarme sur une sortie analogique de votre console RNIS. Le câble téléphonique fourni rentrer directement, sans utilisation de la fiche téléphonique mâle fournie, dans l'entrée analogique de votre console RNIS. S'il n'y a pas d'entrées analogiques, il faut utiliser un transformateur (contacter votre revendeur en matériel téléphonique). Normalement, il faut appuyer sur la touche «**0**» pour avoir une ligne extérieure. Ce chiffre «**0**» doit être compris dans la programmation des numéros de téléphone (Chapitre 4.2). Vous devez tenir compte du fait que, pendant une coupure électrique, la console RNIS ne permet plus à la console d'alarme de composer les numéros de téléphone pour envoyer le message préprogrammé. Vous n'avez cette garantie qu'avec une ligne de téléphone analogique.*

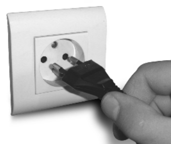
2.1.2 Branchement de l'alimentation PS90

***NOTA* :** *Utilisez uniquement l'alimentation **PS90** fournie.*

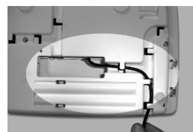
1. Connectez l'alimentation **PS90** sur l'entrée **(7)**.



2. Branchez l'alimentation **PS90** dans une prise murale 230V.



3. Cacher le câble à l'arrière de la console, en le plaçant dans les goulottes prévues à cet effet.



4. Dès l'alimentation branchez et que le couvercle supérieur de votre console est ouvert, le mot « **TAMPER** » apparaît sur l'écran.



5. Fermez le couvercle,



6. Entrez votre code **PIN** (réglage usine 0000, Chapitre 7.3), pour faire disparaître le mot « **TAMPER** ».



7. Le symbole (*) apparaît sur l'écran après chaque chiffre entré.



8. Le texte « **DISARMED** » apparaît et vous entendez un double bip de confirmation.

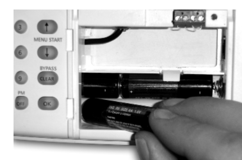


Puis apparaît le texte « **HOME CONTROL** »



2.1.3 Mise en place des piles

1. Insérez 4 piles LR06 1.5V AA, alcalines à l'emplacement **(10)**. Respectez la polarité (+/-). Utilisez de préférence des piles alcalines (pas de piles rechargeables).



2. Fermez le couvercle,



3. Entrez votre code **PIN** (réglage usine 0000, Chapitre 7.3), pour faire disparaître le mot « **TAMPER** ».



4. Le symbole (*) apparaît sur l'écran après chaque chiffre entré.



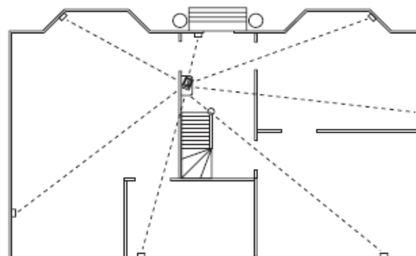
5. Le texte « **DISARMED** » apparaît et vous entendez un double bip de confirmation.



Puis apparaît le texte « **HOME CONTROL** »



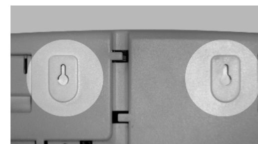
2.2 Montage de la console



Choisissez un endroit approprié pour la console, près d'une prise murale 230V et d'une prise téléphonique. Pour une portée optimale, il est recommandé de placer la console au milieu de l'habitation à protéger. De cette façon, la distance entre la console et les détecteurs est minimale et vous utilisez donc la portée de manière optimale.

Vérifier que :
1. La console ne soit pas placée trop près de grands objets métallique (radiateurs, cuisinière, etc.).
2. Vous pouvez l'atteindre facilement
3. La console ne se trouve pas trop près d'équipements électroniques, comme un central téléphonique, un ordinateur ou une télévision, etc…. Vous pouvez placer la console sur n'importe quelle surface plate (table, étagère, etc.) ou la fixer au mur.

Montage mural
La console peut être accrochée à l'aide de deux vis. A l'arrière de la console se trouvent deux fentes. Des vis appropriées sont fournies.



2.3 Les menus

Après avoir branché tous les éléments de la console, le texte « **HOME CONTROLE** » apparaît sur l'écran.
La ligne inférieure indique l'heure (pour le réglage de l'heure, Chapitre 4.1).



***NOTA :** Lorsque vous voyez le mot « **TAMPER** » au lieu du texte « **HOME CONTROL** », vous devez fermer le couvercle supérieur de votre console. Après avoir fermé le couvercle, entrez votre code **PIN** (réglage usine 0000, Chapitre 7.3), pour faire disparaître le mot «**TAMPER** ». Sur l'écran apparaît alors le mot « **DISARMED** » et vous entendez un double bip de confirmation.*
*Ensuite, le texte « **HOME CONTROLE** » apparaît.*

2.3.1 Choix de la langue
La langue par défaut est l'anglais. Vous pouvez la modifier en français en procédant de la façon suivante :

1. Pour accéder au menu, appuyez sur la touche menu ↑ ou ↓ .



2. L'écran affiche « **ENTER PIN** ».



3. Entrez le code **PIN** (réglage usine 0000. Chapitre 7.3 pour modifier le code **PIN**).



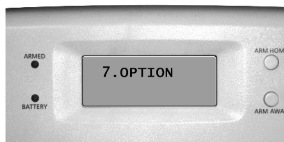
4. Le symbole (*) apparaît sur l'écran après chaque chiffre entré.



5. Lorsque le code **PIN** est correctement entré, le premier répertoire du menu apparaît sur l'écran.



6. Parcourir le menu à l'aide des touches ↑/↓. jusqu'au répertoire **7 : OPTIONS**.
   OU aller directement au répertoire en appuyant sur le « **7** » du clavier.



7. Appuyez sur la touche « **OK** »
pour sélectionner ce répertoire.



8. Parcourir le sous menu à l'aide des touches menu ↑ / ↓ jusqu'à « **LANGUAGES** ».



9. Appuyer sur la touche « **OK** »
pour sélectionner ce sous-menu.



10. Parcourir le sous menu à l'aide des touches menu ↑ / ↓ jusqu'à la langue de votre choix.



11. Appuyez sur la touche « **OK** » pour valider la langue sélectionnée.



12. Appuyez sur la touche « **CLEAR** »



13. L'écran affiche « **QUITTER MENU** » Valider en appuyant sur **1.OUI** ou sur **2.NON**.
Pour quitter le menu appuyer sur **1.OUI**.
Pour revenir au menu principal appuyer sur **2.NON**.



Attention *: La suite du manuel est donnée en français.*

2.3.2 Le menu

Les répertoires du menu :

1. INSTALL : Initialiser les détecteurs et les télécommandes.
2. PROG HORL. : Réglage de l'horloge (Chapitre 4.1)
3. NUM. TEL. : Programmation des numéros de téléphone (Chapitre 4.2)
  Sous-menu : TEL 1, TEL 2, TEL 3, TEL 4, TEL 5, TEL 6
4. MESSAGE : Enregistrement et lecture de votre message personnel (Chapitre 4.3).
  Sous-menu :
  1. RECORD enregistrement de votre message personnel.
  2. REPLAY écouter votre message personnel.
5. NOUV. CODE : Modifier le code **PIN** (Chapitre 7.3)
6. EFFACEMENT :
  MEMOIRE effacer les détecteurs, les télécommandes, minuteries ou tous les réglages (Chapitre 7.2)
  Sous-menu :
  EFFACEMENT DETECTEURS effacer les détecteurs initialisés
  EFFACEMENT TELECOMMANDE effacer les télécommandes initialisées
  EFFACEMENT TIMER effacer toutes les minuteries en une seule fois.
  EFFACEMENT TOTAL vider la mémoire
7. OPTIONS :
  Appuyer sur « **0** » pour avoir le mode :
    EURO DAILY : programmation sur une journée
    EURO 7 DAY : programmation sur une semaine
    US MODEL : mode US (mode non utilisé)
  Attention *: afin que la console appel en cas d'intrusion il faut que le mode EURO DAILY ou EURO 7 DAY soit sélectionné.*
  Sous-menu :
  BIP - BIP ON / BIP OFF Marche/arrêt du gong lorsque le système a été désactivée (Chapitre 8.2).
  Lorsque le gong est activé, une note de musique apparaît sur l'écran.
  SIRENE - SIRENE ON/OFF Désactiver la sirène pour l'alarme silencieuse (Chapitre 8.1).
  HOUSE CODE modifier le CODE MAISON pour les récepteurs domotiques (Chapitre 9.6).
  UNIT CODE modifier le CODE UNITE pour les récepteurs domotiques (Chapitre 9.6).
  TYPE REPONSE REPONSE ON/ REP. OFF/MESS VOCAL (Chapitre 10.2)

MODE DETECT. : pour utiliser les détecteurs comme détecteurs de secours. (Chapitre 8.4)
LANGUE : ENGLISH / FRANÇAIS/ DEUTSCH/ NEDERLANDS/ ITALIANO/ ESPANOL/PORTUGUES/ SVENSKA/ ROMANA/ TURKÇE.

8. TEMPO

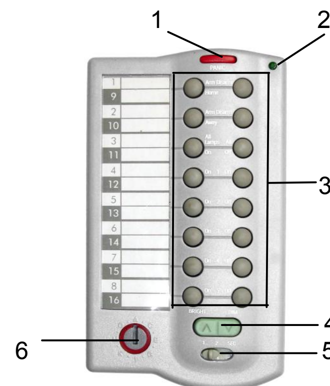
Sous-menu :
TEMPO ENTREE : Délai que vous avez pour désactiver l'alarme après être entré dans votre maison. (Chapitre 7.1)
TEMPO SORTIE : Délai de l'armement en sortant de la maison. (Chapitre 7.1)
TEMPO NUM. : Délai d'appelle d'un numéro de téléphone préprogrammé en cas d'alarme (Chapitre 7.1)

9. PROG TIMER

Sous-menu :
NOUV. TIMER : Effectuer un nouveau réglage de minuterie (Chapitre 6.7)

3. Présentation et Installation de la télécommande SH624/SH600

3.1 Présentation de la télécommande SH624/SH600



1. **PANIC ou PANIQUE** : Active l'alarme panique.
2. **VOYANT LED** : S'allume en appuyant sur les touches.
Lorsque la **LED** luit faiblement, il faut changer les piles.
3. **TOUCHES DE COMMANDE** : Pour commander le système d'alarme et pour activer ou désactiver les récepteurs domotiques X'DOM
4. **TOUCHE DE VARIATION +/- DE LUMIERE**
5. **SELECTEUR DE MODE** : Mettez le sélecteur en position « **SEC** » pour l'utilisation en mode sécurité. Pour les positions **1** et **2**,

SELECTEUR EN POSITION SEC :

ARM HOME ou ARMER PARTIEL : Le système d'alarme se trouve en position d'alarme partielle. Tous les détecteurs porte/fenêtre sont activés et les détecteurs volumétriques sont désactivés.
ARM AWAY ou ARMER TOTAL : Le système d'alarme est complètement activé. Tous les détecteurs sont activés.
DISARM : Désactive le système d'alarme.

6. **SELECTEUR DE CODE MAISON** : Pour le moment, le sélecteur doit rester en position « **A** »

3.2 Initialisation de la télécommande SH624/SH600

1. **INSERTION DES PILES :** ***IMPORTANT*** : En insérant les piles, vérifiez que le sélecteur n'est pas en position « **2** » ! Insérez 4 piles de type LR03 -1.5V AAA, alcalines (pas de piles rechargeables).Respectez la polarité (+/-).
2. **ACTIVER LA TELECOMMANDE SH624/SH600** : Appuyez sur la touche « **PANIC ou PANIQUE** ».

Initialisation :

1. Pour accéder au menu, appuyez sur la touche menu ↑ ou ↓, L'écran affiche « **ENTRER CODE** »
2. Entrez le code **PIN,** après chaque chiffre entré un symbole (*****) apparaît sur l'écran.
3. Le texte « **1.INSTALL** » apparaît sur l'écran.
4. Appuyez sur la touche « **OK** », l'écran affiche « **INSTALL ZONE** »
5. Positionnez le sélecteur sur « **SEC** », appuyez sur la touche « **ARM HOME ou ARMER PARTIEL** » de votre télécommande SH624/SH600, la console émet un bip de confirmation puis le texte « **TCDE 2 PROG** » apparaît sur l'écran.
Lorsque vous avez installé plus de **2** télécommandes, l'écran indique respectivement « **TCDE 3 PROG, TCDE 4 ROG,…TCDE 16 PROG** ». Vous pouvez initialiser jusqu'à **16 télécommandes total.**
6. Répétez l'étape 5 pour chaque télécommande que vous souhaitez initialiser.
7. Appuyez sur la touche « **CLEAR** » afin de retourner au menu.
Appuyez de nouveau sur « **CLEAR** » pour quitter le menu, l'écran affiche « **QUITTER MENU** »
Valider en appuyant sur **1.OUI** ou sur **2.NON**.
Pour quitter le menu appuyer sur **1.OUI**.
Pour revenir au menu principal appuyer sur **2.NON**.

NOTA : *Si vous le souhaitez, vous pouvez supprimer les télécommandes initialisées. La méthode est décrite au chapitre 8.2.*
NOTA *: Pour changer les piles voir le chapitre 12*

3.3 Présentation et Initialisation de la télécommande KR18 et des détecteurs DS90, MS90 & SD10

Se reporter au manuel des différents produits ou télécharger le manuel sur www.domavenir.com

4. Programmer la console (SC9100)

4.1 Réglage de l'horloge

1. Pour accéder au menu, appuyez sur la touche menu ↑ ou ↓ . L'écran affiche « **ENTRER CODE** »
2. Entrez votre code **PIN**, après chaque chiffre entré, un symbole (*****) apparaît sur l'écran.
3. Le texte « **1.INSTALL** » apparaît sur l'écran.
4. Parcourir le menu à l'aide des touches menu ↑ / ↓ jusqu'au répertoire **2 : PROG HORL**. **OU** aller directement au répertoire en appuyant sur le « **2** » du clavier. Appuyez sur la touche « **OK** » pour sélectionner ce répertoire.
5. Réglez l'heure (mode d'affichage 24 heures) à l'aide du clavier de la console, puis valider par la touche « **OK** ».
L'écran affiche « **1.INSTALL** ».
6. Appuyez sur la touche « **CLEAR** » afin de retourner au menu. Appuyez de nouveau sur « **CLEAR** » pour quitter le menu, l'écran affiche « **QUITTER MENU** ». Valider en appuyant sur **1.OUI** ou sur **2.NON**.

NOTA : *Lorsque vous appuyez sur « **CLEAR** » pendant le réglage de l'heure, l'heure introduite s'efface.*

4.2 Programmation des numéros de téléphone

La console SC9100 dispose d'un transmetteur téléphonique. En cas d'alarme, la console appelle vers **6 numéros** de téléphone différents. Les correspondants appelés entendent le message personnel (Chapitre 4.3). La personne appelée doit confirmer l'appel en appuyant sur la touche « **0** » de son téléphone. La suite de la numérotation est interrompue.
Les numéros d'urgences (ex. police) ne sont pas permis sauf autorisation.
Déterminez l'ordre de mémorisation des numéros. Lorsque vous avez branché la console sur un central téléphonique (RNIS), il est possible qu'un 0 doit être programmé devant chaque numéro pour obtenir une ligne extérieure.

1. Pour accéder au menu, appuyez sur la touche menu ↑ ou ↓ . L'écran affiche « **ENTRER CODE** »
2. Entrez votre code **PIN**, après chaque chiffre entré, un symbole (*****) apparaît sur l'écran.
3. Le texte « **1.INSTALL** » apparaît sur l'écran.
4. Parcourir le menu à l'aide des touches menu ↑ / ↓ jusqu'au répertoire **3 : NUM**. **TEL**. **OU** aller directement au répertoire en appuyant sur le « **3** » du clavier. Appuyez sur la touche « **OK** » pour sélectionner ce répertoire.
5. Parcourir le sous-menu à l'aide des touches menu ↑ / ↓ à la position (TEL…) dont vous voulez programmer le numéro de téléphone (TEL. 1, TEL. 2, …, TEL. 6).

6. Appuyez sur la touche « **OK** » lorsque vous êtes arrivé à la position mémoire. Si, en position TEL 1, vous avez appuyé sur la touche « **OK** », le texte « **PROG.1** » apparaît sur l'écran.
7. Programmez ensuite le numéro de téléphone. Pour une pause de tonalité, appuyez sur la touche « **OFF** » (utilisez une pause de tonalité entre le 0 supplémentaire et le numéro de téléphone lorsque votre console se trouve branché sur un central téléphonique résidentiel (RNIS). Une petite lettre « **p** » apparaît sur l'écran.
8. Appuyez sur la touche « **OK** ». A présent, vous allez automatiquement à la position (TEL…) suivante.
9. Appuyez sur la touche « **CLEAR** » afin de retourner au menu. Appuyez de nouveau sur « **CLEAR** » pour quitter le menu, l'écran affiche « **QUITTER MENU** ». Valider en appuyant sur **1.OUI** ou sur **2.NON**.

NOTA : *Lorsque vous appuyez sur « **CLEAR** » pendant la programmation d'un numéro de téléphone, le numéro est effacé.*
NOTA *: Si vous programmez moins de **6 numéros** de téléphone, en cas d'une alarme, la console essayera de vous joindre plusieurs fois à ces numéros. Lorsque vous répondez à l'appel, la suite de la numérotation est interrompue.*

4.3 Enregistrement de votre message personnel

Vous pouvez enregistrer un message personnel. La longueur maximum du message est d'environ 12 secondes. Nous vous conseillons de ne pas enregistrer un message trop court, afin d'éviter des silences trop longs lors de sa diffusion.
NOTA : *Exemple d'un message : Vous êtes connecté au système de sécurité de […..]. A la fin de ce message, veuillez appuyer sur la touche « **0** », pour pouvoir entendre les bruits qui se produisent chez moi. Veuillez effectuer ensuite les démarches convenues.*

1. Pour accéder au menu, appuyez sur la touche menu ↑ ou ↓ . L'écran affiche « **ENTRER CODE** »
2. Entrez votre code **PIN**, après chaque chiffre entré, un symbole (*****) apparaît sur l'écran.
3. Le texte « **1.INSTALL** » apparaît sur l'écran.
4. Parcourir le menu à l'aide des touches menu ↑ / ↓ jusqu'au répertoire **4 : MESSAGE**. **OU** aller directement au répertoire en appuyant sur le « **4** » du clavier. Appuyez sur la touche « **OK** » pour sélectionner ce répertoire.
5. Appuyer sur la touche « **1** » afin de choisir « **RECORD** »
6. L'écran indique à présent « **ATTENDRE SVP** »
7. Au moment où l'écran indique « **PARLEZ MAINTENANT** », vous enregistrez votre message (12 secondes maximum).
La distance entre vous et le microphone ne doit pas dépasser 30 cm.
8. Après l'enregistrement, attendez jusqu'à ce que le répertoire « **1.RECORD / 2.REPLAY** » réapparaisse.
9. Appuyez sur la touche « **2** » (**REPLAY**) pour écouter le message enregistré, l'écran indique à présent « **ATTENDRE SVP** »
10. Appuyez sur la touche « **CLEAR** » afin de retourner au menu. Appuyez de nouveau sur « **CLEAR** » pour quitter le menu, l'écran affiche « **QUITTER MENU** ». Valider en appuyant sur **1.OUI** ou sur **2.NON**.

5. Fonctionnement du système

5.1 Activer l'alarme

Le système comporte deux types d'alarme :
ARM AWAY ou ARMER TOTAL : Alarme TOTALE. Tous les détecteurs sont activés.
ARM HOME ou ARMER PARTIEL : Alarme PARTIEL. Tous les détecteurs porte/fenêtre **DS90** sont activés ; les détecteurs volumétriques **MS90** ne sont pas activés.

- une pression sur la touche Arm Home ou Armer partiel : seul les détecteurs portes/fenêtres sont sous surveillance.
- une deuxième pression et les détecteurs de mouvements des zones 1 à16 sont aussi activés (les détecteurs portes/fenêtres restent bien sûr tous en surveillances et les détecteurs de mouvements 17 à 30 hors surveillance).

Avec cette fonction, vous pouvez vous déplacer sans problème dans votre maison, alors que seul les accès en sont protégés

<u>Activer la fonction ARM AWAY</u>



En utilisant la console
Appuyez sur la touche « **ARM AWAY ou ARMER TOTAL** » de la console. Le système est activé de façon temporisée (temporisation programmable, temporisation de sortie, Chapitre 7.1) Pendant la temporisation, vous entendez une série de sons identique.

NOTA : *SI vous activez le système dans la position « **ARME EXT** », la temporisation d'entrée pour les détecteurs porte/fenêtre **DS90** est utilisée lorsque vous rentrez chez vous (sélecteur du **DS90** en position **MAX**), vous pouvez donc désactivé le système par le clavier de la console. Les temporisations sont réglables, Chapitre 7.1.*

En plus de gérer les fonctions de sécurité de la console, la touche ARM AWAY permet aussi de gérer les fonctions du thermostat :
- Si vous n'appuyez qu'une fois sur la touche ARM AWAY, la température de Confort programmé sur le thermostat sera utilisée (Affichage **ARME EXT THST** sur l'écran)
- Si vous appuyez une deuxième fois sur la touche ARM AWAY, la température Economie programmée sur la console sera utilisée (Affichage **ARME EXT ECONOMIE** sur l'écran).
- Si vous appuyez une troisième fois sur la touche ARM AWAY la température Hors Gel programmée sur la console sera utilisée (Affichage **ARME EXT ANTI GEL** sur l'écran).

En utilisant la télécommande porte-clés KR18
Appuyez sur la touche « **ARM ou ARMER** », l'alarme est activée de la même façon que lorsque vous utilisez la touche ARM AWAY se trouvant sur la console sauf qu'il n'y a pas de temporisation, l'alarme est mise en surveillance immédiatement. Comme précédemment, la gestion des fonctions du thermostat dépend du nombre de pression sur la touche ARM :

- Si vous n'appuyez qu'une fois sur la touche ARM, la température de Confort programmé sur le thermostat sera utilisée (Affichage **ARME EXT THST** sur l'écran)
- Si vous appuyez une deuxième fois sur la touche ARM, la température Economie programmée sur la console sera utilisée (Affichage **ARME EXT ECONOMIE** sur l'écran).
- Si vous appuyez une troisième fois sur la touche ARM la température Hors Gel programmée sur la console sera utilisée (Affichage **ARME EXT ANTI GEL** sur l'écran).

En utilisant la télécommande de confort SH624/SH600
Mettez le sélecteur en position « **SEC** » et appuyez sur la touche « **ARM AWAY ou ARMER TOTAL** », l'alarme est activée de la même façon que lorsque vous utilisez la touche ARM AWAY se trouvant sur la console sauf qu'il n'y a pas de temporisation, l'alarme est mise en surveillance immédiatement. Comme précédemment, la gestion des fonctions du thermostat dépend du nombre de pression sur la touche ARM AWAY:

- Si vous n'appuyez qu'une fois sur la touche ARM AWAY, la température de Confort programmé sur le thermostat sera utilisée (Affichage **ARME EXT THST** sur l'écran)
- Si vous appuyez une deuxième fois sur la touche ARM AWAY, la température Economie programmée sur la console sera utilisée (Affichage **ARME EXT ECONOMIE** sur l'écran).
- Si vous appuyez une troisième fois sur la touche ARM AWAY la température Hors Gel programmée sur la console sera utilisée (Affichage **ARME EXT ANTI GEL** sur l'écran).

Activer la fonction ARM HOME



En utilisant la console
Appuyez sur la touche « **ARM HOME ou ARMER PARTIEL** » de la console, l'alarme est directement activée.
Une pression sur la touche Arm Home : seul les détecteurs portes/fenêtres sont sous surveillance (Affichage **ARME INT 1** sur l'écran).
Une deuxième pression et les détecteurs de mouvements des zones 1 à16 sont aussi activés, les détecteurs portes/fenêtres restent bien sûr aussi en surveillances (Affichage **ARME INT 2** sur l'écran).

En utilisant la télécommande porte-clés KR18
Vous ne pouvez pas activer le mode « **ARM HOME ou ARMER PARTIEL** » à l'aide de cette télécommande.

En utilisant la télécommande de confort SH624/SH600
Mettez le sélecteur en position « **SEC** ». Appuyez sur la touche « **ARM HOME ou ARMER PARTIEL** », l'alarme est directement activée. Fonctionnement identique à l'utilisation du bouton ARM HOME de la console.

5.2 Fonction panique

En cas de danger ou de malaise, la fonction panique peut être activée immédiatement, système de sécurité en fonction d'alerte ou non.
NOTA : *Le message téléphonique indique qu'il s'agit d'un détecteur de secours et non pas d'une alerte d'effraction. Cela se fait en ajoutant une mention parlée supplémentaire à votre message personnel. Vous trouvez ce message standard (en 4 langues : anglais, allemand, français, néerlandais) préprogrammé dans votre système.*

Vous pouvez activer la fonction panique de deux façons :
1. Activer la fonction **PANIQUE** à l'aide de la télécommande porte-clés **KR18** en appuyant en simultané sur les deux touches rouge inférieures de la télécommande. La fonction Panique est immédiatement activée.
2. Activer la fonction **PANIQUE** à l'aide de la télécommande **SH624/SH600** en appuyant sur la touche rouge « **PANIC ou PANIQUE** ». La fonction Panique est immédiatement activée.

5.3 Que se passe-t-il quand le système d'alarme se déclenche ?

1. Sirène
La sirène de 90 dB se déclenche. Vous pouvez choisir de désactiver cette fonction (alarme silencieuse, Chapitre 8.1). Lorsque la console fonctionne avec les piles de secours, la sirène ne se déclenche pas afin d'économiser les piles.

2. La numérotation téléphonique
Au dernier chiffre du premier numéro composé, votre message enregistré est émis plusieurs fois. Lorsque l'appel est confirmé en appuyant sur la touche « **0** » du téléphone, la console arrête la numérotation.
S'il n'y a pas de confirmation, les numéros de 2 à 6 seront appelés, jusqu'à ce l'appel soit confirmé en appuyant sur la touche « **0** » du téléphone. Une fois l'appel validé par « **0** » vous entendez ce qui se passe dans la maison pendant 1 minute et la sirène est désactivée. La console reste en état d'alerte. Si une nouvelle alarme se déclenche, la console répète la procédure décrite ci-dessus.

5.4 Désactiver l'alarme

Appuyez sur la touche « **DISARM ou DESARMER** » de votre télécommande. Sur l'écran, vous voyez la zone où l'alarme a été provoquée. Pour effacer la zone en alerte appuyer sur la touche « **ARM ou ARMER** » et ensuite sur « **DISARM ou DESARMER** ».
Vous pouvez également désactiver le système en entrant votre code **PIN** sur le clavier de la console, le mot « **DESARME** » apparaît sur l'écran.

5.5 Messages d'erreurs

Lorsqu'un numéro de zone clignote lentement sur l'écran, cela signifie qu'un problème a été constaté au niveau de ce détecteur. Il peut s'agir de piles usagées (Chapitre 11), de problèmes de portée (Chapitre 1.2) ou d'une alerte au sabotage (le détecteur a été ouvert). Lorsque le système de sécurité est activé, l'état de tous les détecteurs est vérifié. Quand une erreur est constatée, vous entendez un « signal d'erreur » bitonal répétitif. Lorsqu'un détecteur (ex. zone 9) indique un problème, vous lisez l'un des messages suivants sur l'écran :
En cas d'une fenêtre ou porte ouverte : **OUV.ZONE 9**
En cas d'une alerte au sabotage : **AUTOSURV.ZONE 9**
En cas de piles usagées ou d'un problème de portée : **PROBLEME ZONE 9**

NOTA **:** *La console, les détecteurs **DS90** et **MS90** sont équipés d'un contact anti-sabotage. Si une personne ouvre la console ou un détecteur lorsque l'alarme est activée, une alerte se produit. Si l'alarme n'est pas activée, vous voyez un message d'erreur sur l'écran de la console.*

Vous devez remédier à l'alerte sabotage avant de pouvoir activer le système (par exemple en fermant le couvercle supérieur de la console). Pour les autres messages d'erreur, vous pouvez choisir de ne pas activer le détecteur concerné (**BYPASS**). Appuyez alors, sur la touche « **CLEAR** » pendant l'émission du « **signal d'erreur** » répétitif et réactivez ensuite l'alarme. L'indicateur de zone du détecteur concerné commence alors à clignoter rapidement. Si plusieurs détecteurs sont en difficultés, les informations sur chacun de ces détecteurs apparaissent sur l'écran. La fonction « **BYPASS** » est valable jusqu'à ce que l'alarme soit désactivée.

6. Protection préventive et fonctions domotiques

6.1 Introduction

Grâce au Système domotique, vous vivez de façon plus agréable et confortable tout en économisant l'énergie. De plus, le système vous offre une protection supplémentaire, que vous soyez absent ou présent.
Le système est équipé d'un nombre de fonctions permettant de protéger votre Habitat de façon préventive. Dans ce but, le système commande de manière intelligente l'éclairage de votre maison, faisant croire à votre présence.
Ainsi, à l'aide de votre télécommande ou du clavier de la console, vous pouvez commander à distance les lampes branchées sur les récepteurs lampe X'DOM ou sur les récepteurs de la gamme S.
Chaque lampe commandée par le système doit être branchée sur un récepteur X'DOM ou sur un récepteur de la gamme S. Les récepteurs sont faciles à installer (prêts à l'emploi) et sont vendus séparément. Ainsi, vous pouvez élargir votre système à volonté.

Quelques exemples de modules prêts à l'emploi : **LM12, LM15, RPL**
Récepteur lampe **LM12 ou RPL** à brancher dans une simple prise de courant.
Récepteur appareil **AM12 ou RPA** à brancher dans une simple prise de courant.
Récepteur douille **LM15** à viser sur une lampe de chevet ou spot.
Pour plus d'informations sur ces récepteurs, consultez le site : **www.domavenir.com** ou adressez-vous à votre fournisseur.

Récepteur de la Gamme S.

LEGENDE :
R = **R**écepteur
M = **M**urale
P = **P**rise
D = Tableau électrique (Rail **D**IN)
A = **A**ppareil
L = **L**ampe
V = **V**olet

Exemple : **RML** = **R**écepteur **M**urale **L**ampe

NOTA : *Vous trouverez toutes les informations concernant le montage et l'installation des ces récepteur dans leur manuel respectif.*

6.2 Fonctions d'alarme des récepteurs lampe

Lors de l'armement **TOTAL** à partir de la console, les récepteurs lampes en adresses A1 et A2 seront activées pendant la temporisation de sortie. Les récepteurs lampes s'éteignent lorsque le système est armé.
Lors de l'armement **PARTIEL** à partir de la console, les récepteurs lampes en adresses A1 et A2 clignotent une fois pour indiquer que le système est armé.
Lors de l'armement **PARTIEL** ou **TOTAL** à partir de la télécommande **SH624/SH600**, les récepteurs lampes en adresse A1 et A2 clignotent une fois pour indiquer que le système est armé.
En cas d'intrusion, les récepteurs lampe en adresses A1 et A2 commence à clignoter. Après 4 minutes, l'éclairage restera allumé en continue.
Lors de l'armement **TOTAL** à partir de la télécommande **KR18**, les récepteurs lampes en adresse A1 et A2 clignotent une fois pour indiquer que le système est armé.

6.3 Fonctions domotiques sur la console

Commander les récepteurs depuis la console. Lorsque vous ne vous trouvez pas dans un menu, la console se trouve en mode **DOMOTIQUE**. Sur l'écran, vous voyez le mot « **DOMOTIQUE** ». Pour utiliser un récepteur en **A1**, appuyez sur **1** suivi de **ON** (marche) ou **OFF** (arrêt). Lorsque vous voulez commander le récepteur **12**, vous appuyez sur **1**, ensuite sur **2**, suivi de **ON** ou **OFF**.

6.4 Réglages de la minuterie « TIMER »

Vous pouvez programmer l'allumage de votre éclairage aux heures désirez afin de simuler une présence pendant votre absence.
(*12 minuteries sont disponibles)*

1. Pour accéder au menu, appuyez sur la touche menu ↑ ou ↓. L'écran affiche « **ENTRER CODE** »
2. Entrez votre code **PIN,** après chaque chiffre entré, un symbole (*****) apparaît sur l'écran.
3. Le texte « **1.INSTALL** » apparaît sur l'écran.
4. Parcourir le menu à l'aide des touches menu ↑ / ↓. jusqu'au répertoire **9 : PROG TIMER**. **OU** aller directement au répertoire en appuyant sur le « **9** » du clavier. Appuyez sur la touche « **OK** » pour sélectionner ce répertoire.
5. L'écran affiche « **NOUV.TIMER »,** valider par la touche « **OK** ».
6. L'écran affiche « **UNITE** ». A l'aide du clavier, entrez le code UNITE du récepteur souhaité (1 - 16) puis valider par la touche « **OK** » l'écran indiquera « **TIMER .. ON** ». Sur la ligne inférieure apparaîtra « **:** ».
7. Programmez l'heure d'allumage (mode 24 heures). Si vous vous trompez, appuyez sur « **CLEAR** ».

8. Appuyez sur la touche « **OK »**. L'écran affiche à présent « **TIMER .. OFF** ». Sur la ligne inférieure apparaîtra « **:** ».
9. Programmez l'heure d'extinction (mode 24 heures) puis valider par la touche « **OK** ». Si vous vous trompez, appuyez sur « **CLEAR** ». Appuyez immédiatement sur la touche « **OK** » si vous ne voulez pas programmer de temps de coupure.
10. Sur la ligne inférieure de l'écran apparaît le texte « **1. QUOTIDIEN** »
11. A l'aide des touches menu ↑/↓ vous pouvez maintenant choisir parmi :

1. QUOTIDIEN : le réglage de minuterie est exécuté quotidiennement.
2. UNE FOIS : le réglage de minuterie est exécuté uniquement aujourd'hui, le jour de la programmation.
3. ALEATOIRE : le réglage de minuterie est exécuté quotidiennement mais varie par rapport à l'heure programmée (ex : si l'heure programmée est 20H30, le temps varie entre 20H00 et 20H59 heures).
4. ARME SEUL : le réglage de minuterie est exécuté uniquement lorsque le système a été activé en mode « **ARM AWAY ou ARMER TOTAL** ».

12. Faites votre choix 1, 2, 3 ou 4, l'écran affiche « **NOUV. TIMER** ».
13. Appuyez sur la touche « **OK** » pour une autre programmation ou sur la touche « **CLEAR** » pour quitter le menu.
L'écran affiche « **QUITTER MENU** ». Confirmer votre choix, appuyez sur **1.OUI** ou sur **2.NON**.

6.5 Supprimer une minuterie

1. Pour accéder au menu, appuyez sur la touche menu ↑ou ↓. L'écran affiche « **ENTRER CODE** »
2. Entrez votre code **PIN**, après chaque chiffre entré, un symbole (*****) apparaît sur l'écran.
3. Le texte « **1.INSTALL** » apparaît sur l'écran.
4. Parcourir le menu à l'aide des touches menu ↑ / ↓. jusqu'au répertoire **9 : PROG TIMER**. **OU** aller directement au répertoire en appuyant sur le « **9** » du clavier. Appuyez sur la touche « **OK** » pour sélectionner ce répertoire.
5. L'écran affiche « **NOUV.TIMER** ».
6. A l'aide des touches menu ↑ /↓ , vous pouvez parcourir les minuteries enregistrées.

Les minuteries apparaissent sous le format :
12 ON 12.40
OFF18.30

7. Lorsque la minuterie apparaît, appuyez sur la touche « **CLEAR** » pour l'effacer. L'écran affiche « **EFFACE TIMER** ».
Choisissez **1.OUI** pour l'effacer, l'écran affiche « **NOUV.TIMER** »
8. Appuyez sur la touche « **CLEAR** » pour quitter le menu. Confirmer votre choix, appuyez sur **1.OUI** ou sur **2.NON**.

POSSIBILITES SUPPLEMENTAIRES

7. Fonctions avancées du système

7.1 Réglage des temporisations

Le menu « **TEMPO** » vous permet de programmer un certain nombre de temporisations :
TEMPO ENTREE : Délai que vous avez pour désactiver le système à travers la console après être entré dans votre maison.
(le réglage usine est 30 secondes).
TEMPO SORTIE : Délai de sortie avant que le système soit armé quand vous quittez votre maison. (le réglage usine est 60 secondes).
TEMPO NUM. : Délai avant que le système appelle en cas d'alarme. (le réglage usine est 5 secondes).
TEMPO REP. : Délai de réponse à l'appel téléphonique entrant (Chapitre 10.2) (le réglage usine est 30 secondes).

Le réglage se fait ainsi :
1. Pour accéder au menu, appuyez sur la touche menu ↑ ou ↓. L'écran affiche « **ENTRER CODE** »
2. Entrez votre code **PIN**, après chaque chiffre entré, un symbole (*) apparaît sur l'écran.
3. Le texte « **1.INSTALL** » apparaît sur l'écran.
4. Parcourir le menu à l'aide des touches menu ↑ / ↓. jusqu'au répertoire **8 : TEMPO**. **OU** aller directement au répertoire en appuyant sur le « **8** » du clavier. Appuyez sur la touche « **OK** » pour sélectionner ce répertoire.
5. Choisissez **TEMPO ENTREE, TEMPO SORTIE, TEMPO REP**., ou **TEMP NUM** et validez par la touche « **OK** ».
6. Entrez le temps voulu (1 - 99 secondes), validez par la touche « **OK** ». Appuyez sur la touche « **CLEAR** » pour annuler la valeur introduite.
7. Appuyez sur la touche « **CLEAR** » pour quitter le menu. L'écran affiche « **QUITTER MENU** ». Confirmer votre choix, appuyez sur **1.OUI** ou sur **2.NON**.

***NOTA** : La temporisation d'entrée est uniquement valable pour le détecteur porte/fenêtre **DS90** dont le sélecteur interne a été réglé sur « **MAX** ». Les détecteurs volumétriques **MS90** réagissent immédiatement*

7.2 Vider la mémoire de votre console

Dans le menu « **EFFACEMENT MEMOIRE** » vous pouvez effacer détecteurs, télécommandes, minuteries ou tous les réglages.

NOTA *: Le code **PIN** est toujours conservé. Seule la société Universel Domavenir peut reprogrammer la console.*

1. Pour accéder au menu, appuyez sur la touche ↑ ou ↓. L'écran affiche « **ENTRER CODE** »
2. Entrez votre code **PIN,** après chaque chiffre entré, un symbole (*) apparaît sur l'écran.
3. Le texte « **1.INSTALL** » apparaît sur l'écran.
4. Parcourir le menu à l'aide des touches menu ↑ / ↓. jusqu'au répertoire **6 : EFFACEMENT MEMOIRE**. **OU** aller directement au répertoire en appuyant sur le « **6** » du clavier. Appuyez sur la touche « **OK** » pour sélectionner ce répertoire.
5. Choisissez à l'aide des touche ↑ ou ↓ , **EFFACEMENT DETECTEURS, EFFACEMENT TELECOMMANDES, EFFACEMENT TIMER ou EFFACEMENT TOTAL.** Validez par la touche « **OK** ».
6. L'écran affiche « **CONFIRMER** ». Confirmer votre choix, appuyez sur **1.OUI** ou sur **2.NON**.
7. Appuyez sur la touche « **CLEAR** » pour quitter le menu. L'écran affiche « **QUITTER MENU** ». Confirmer votre choix, appuyez sur **1.OUI** ou sur **2.NON**.

EFFACEMENT DETECTEURS efface les détecteurs initialisés.
EFFACEMENT TELECOMMANDE efface les télécommandes ou les détecteurs de fumée initialisé.
EFFACEMENT TIMER efface tous les réglages de minuterie en une seule fois.

7.3 Modification du code PIN

Le code **PIN** est votre code secret personnel. Après modification de ce code, vous êtes le seul à avoir accès à la programmation de la console, et à pouvoir désactiver l'alarme depuis le clavier. Ne perdez pas votre code, sinon, vous devrez consulter votre fournisseur pour reprogrammer la console avec **le code PIN d'usine (0000).**

1. Pour accéder au menu, appuyez sur la touche ↑ ou ↓ . L'écran affiche « **ENTRER CODE** »
2. Entrez votre code **PIN**, après chaque chiffre entré, un symbole (*****) apparaît sur l'écran.
3. Le texte « **1.INSTALL** » apparaît sur l'écran.
4. Parcourir le menu à l'aide des touches menu ↑ / ↓. jusqu'au répertoire **5: NOUV.CODE**. **OU** aller directement au répertoire en appuyant sur le « **5** » du clavier. Appuyez sur la touche « **OK** » pour sélectionner ce répertoire. L'écran affiche « **NOUV. CODE** »
5. Entrez votre nouveau code **PIN**. Le nouveau code **PIN** est lisible sur l'écran. Vérifiez si votre nouveau code **PIN** est correct et valider par la touche « **OK** ». Le texte « **1.INSTALL** » apparaît sur l'écran.
6. Appuyez sur la touche « **CLEAR** » pour quitter le menu, l'écran affiche « **QUITTER MENU** ». Valider en appuyant sur **1.OUI** ou sur **2.NON**.

8. Fonctions avancées de sécurité

8.1 Désactiver la sirène pour l'alarme silencieuse

Il est possible d'activer ou de désactiver la sirène interne de la console. En cas de cambriolage, la sirène intégrée dans la console ne se déclenchera pas si vous avez désactivez la sirène. (N.B. les autres sirènes supplémentaires **PH7208**, continue de fonctionner).
1. Pour accéder au menu, appuyez sur la touche menu ↑ ou ↓ . L'écran affiche « **ENTRER CODE** »
2. Entrez votre code **PIN**, après chaque chiffre entré, un symbole (*****) apparaît sur l'écran.
3. Le texte « **1.INSTALL** » apparaît sur l'écran.
4. Parcourir le menu à l'aide des touches menu ↑ / ↓ . jusqu'au répertoire **7: OPTIONS**. **OU** aller directement au répertoire en appuyant sur le « **7** » du clavier. Appuyez sur la touche « **OK** » pour sélectionner ce répertoire.
5. Parcourir le sous-menu à l'aide des touches menu ↑ / ↓ jusqu'à « **SIRENE** » puis valider par la touche « **OK** »
6. Choisissez **1** pour « **SIRENE ON** » ou **2** pour « **SIRENE OFF** ».
7. Appuyez sur la touche « **CLEAR** » pour quitter le menu, l'écran affiche « **QUITTER MENU** ». Valider en appuyant sur **1.OUI** ou sur **2.NON**.

8.2 Activer le gong

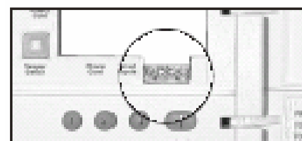
Lorsque la console est en position désactivée, elle peut pourtant faire résonner un ding dong agréable (gong) quand une porte d'entrée sécurisée par un détecteur porte/fenêtre est ouverte. De cette façon, vous pouvez remarquer l'entrée d'une personne dans votre maison, ou l'ouverture d'une porte par un enfant. Dans le mode standard usine, cette fonction est activée.
1. Pour accéder au menu, appuyez sur la touche menu ↑ ou ↓ . L'écran affiche « **ENTRER CODE** »
2. Entrez votre code **PIN**, après chaque chiffre entré, un symbole (*****) apparaît sur l'écran.
3. Le texte « **1.INSTALL** » apparaît sur l'écran.
4. Parcourez le menu à l'aide des touches menu ↑ ./ ↓ jusqu'au répertoire **7: OPTIONS**. **OU** aller directement au répertoire en appuyant sur le « **7** » du clavier. Appuyez sur la touche « **OK** » pour sélectionner ce répertoire.
5. Parcourez le menu à l'aide des touches menu ↑ / ↓. jusqu'à « **BIP** » puis valider par la touche « **OK** »
6. Choisissez **1** pour « **BIP ON** » et **2** pour « **BIP OFF** ».
7. Appuyez sur la touche « **CLEAR** » pour quitter le menu, l'écran affiche « **QUITTER MENU** ». Valider sur **1.OUI** ou sur **2.NON**.
8. Lorsque vous voyez une note sur l'écran, le gong a été activé.

NOTA : *La fonction gong marche aussi pour les entrées filaires sur les zones 31 et 32.*

8.3 Utilisation des entrées filaire

La console SC9100 a deux entrées permettant de brancher des détecteurs filaire. Ces détecteurs doivent être du type NF (contact normalement fermé). Ces entrées ne doivent pas se trouver sous tension (libre de potentiel).

Le branchement d'un détecteur filaire se fait ainsi :
1. Ouvrez le couvercle supérieur de la console.
2. Vous voyez alors les deux entrées contact sec.
3. Enlevez le fil de pont et branchez votre détecteur filaire.
4. Fermez le couvercle de la console et entrez votre code **PIN** pour faire disparaître le mot « **AUTOSURV.** » de l'écran.
5. Le détecteur filaire est à présent prêt à l'emploi.



8.4 Détecteurs de secours (mode continu)

Votre système offre la possibilité de convertir chaque détecteur initialisé en un détecteur dit de secours. Un détecteur de secours activera le système de sécurité même si vous n'avez pas actionné le système. Lorsqu'un détecteur de secours déclenche une alarme, le message « **alarme déclenchée par détecteur de secours** » précédera le message personnel émis.

Quelques applications :
• Une touche panique, reliée à l'entrée câblée de la console.
• Une porte ou une fenêtre qui ne doit jamais être ouverte.
• Un détecteur de température ou de niveau qui avertit lorsqu' une certaine valeur ou un certain niveau est dépassé.

La conversion se fait ainsi :
1. Pour accéder au menu, appuyez sur la touche ↑ ou ↓ . L'écran affiche « **ENTRER CODE** »
2. Entrez votre code **PIN**, après chaque chiffre entré, un symbole (*****) apparaît sur l'écran.
3. Le texte « **1.INSTALL** » apparaît sur l'écran.
4. Parcourir le menu à l'aide des touches menu ↑ / ↓. jusqu'au répertoire **7 : OPTIONS**. **OU** aller directement au répertoire en appuyant sur le « **7** » du clavier. Appuyez sur la touche « **OK** » pour sélectionner ce répertoire.
5. Parcourir le menu à l'aide des touches menu ↑ / ↓. jusqu'à « **MODE DETECT** ». Valider par la touche « **OK** »
6. Le texte « **PROG DETECT. PERMANENTS** » apparaît sur l'écran. En haut et en bas sur l'écran, vous voyez sur quelles zones des détecteurs sont initialisés.



7. Si, par exemple, vous voulez mettre **ZONE 31** un détecteur de secours, vous devez entrer **31** sur le clavier puis valider par la touche « **OK** ». **ZONE 31** commence alors à clignoter.
8. Si vous voulez également mettre **ZONE 5** un détecteur de secours, vous entrez **5** puis valider par la touche « **OK** ». **ZONE 5** commence aussi à clignoter.
9. Si vous voulez remettre la **ZONE 31** en fonctionnement normal, vous entrez de nouveau **31** puis valider par la touche « **OK** ». **ZONE 31** s'arrête alors de clignoter.
10. Appuyez sur la touche « **CLEAR** » pour quitter le menu, l'écran affiche « **QUITTER MENU** ». Valider en appuyant sur **1.OUI** ou sur **2.NON**.

NOTA : *Commutez le sélecteur interne **MIN/MAX** du détecteur porte/fenêtre **DS90** sur « **MIN** » si vous voulez que l'alerte soit transmise sans délai (Chapitre 7.1).*

8.5 Effacer un détecteur

1. Pour accéder au menu, appuyez sur la touche ↑ ou ↓ . L'écran affiche « **ENTRER CODE** »
2. Entrez votre code **PIN**, après chaque chiffre entré, un symbole (*****) apparaît sur l'écran.
3. Le texte « **1.INSTALL** » apparaît sur l'écran.
4. Appuyez sur la touche « **OK** ».
5. Depuis le clavier, entrez le numéro de ZONE à effacer et appuyez sur « **CLEAR** ».
6. L'écran vous pose alors la question « **EFFACER ZONE 1.OUI 2.NON** ».
7. Appuyez sur « **1** » pour effacer la **ZONE**. Le numéro de ZONE apparaît sur l'écran.
8. Appuyer sur la touche « **CLEAR** » afin de retourner au menu.
9. Appuyez de nouveau sur « **CLEAR** » pour quitter le menu, l'écran affiche « **QUITTER MENU** ». Valider en appuyant sur **1.OUI** ou sur **2.NON**.

NOTA : *Les zones 31 et 32 ne peuvent pas être effacées.*

8.6 Détecteurs 27 - 32 ON/OFF

En cas de déclenchement d'alarme sur les détecteurs 27 à 32, ceux-ci peuvent déclencher la mise en marche (ON) ou à l'arrêt (OFF) de récepteurs X'DOM et gamme S d'adresse : Code Maison+1, Code Unité 7 à 12.
Exemple : si le code maison de la console est en A :

Le détecteur 27 déclenchera le module d'adresse B7
Le détecteur 28 déclenchera le module d'adresse B8
Le détecteur ……………..
Le détecteur ……………..
Le détecteur 32 déclenchera le module d'adresse B12

Pour programmer les détecteurs 27 à 32, procédez comme suit :
1. Pour accèder au menu, appuyez sur la touche menu ↑ ou ↓. L'écran affiche « **ENTRER CODE »**
2. Entrez votre code PIN, après chaque chiffre entré, un symbole (*****) apparaît sur l'écran.
3. Le texte « **1.INSTALL** » apparaît sur l'écran.
4. Parcourir le menu à l'aide des touches menu ↑ / ↓ jusqu'au répertoire **7 : OPTION**. **OU** aller directement au répertoire en appuyant sur la touche « **7** » du clavier. Appuyez sur la touche « **OK** » pour sélectionner ce répertoire.
5. Parcourir le menu à l'aide des touches menu ↑ / ↓ jusqu'à l'option **SENSOR 27-32.** Appuyez sur « **OK** » pour sélectionner ce sous menu.
6. Le texte **SENSOR 27-32 NO+ON/OFF** apparaît sur l'écran. En bas de l'écran, vous pouvez voir les zones 27 à 32 sur lesquelles un détecteur a été enregistré.
7. A l'aide du clavier numérique, entrez le N° de la zone du détecteur (27 à 32) qui doit déclencher un récepteur X'DOM et/ou gamme S lorsqu'il passe en alarme suivi de la fonction voulu (ON ou OFF). Le numéro de zone se met alors à clignoter pour indiquer que la zone est programmée pour déclencher un récepteur X'DOM ou gamme S en cas d'alarme.
Par exemple : si vous voulez que la ZONE 31 mette en marche le récepteur d'adresse 11, appuyez sur les touches **3 puis 1** suivi de la touche **ON**, la zone 31 se met à clignoter.
Si vous voulez que la zone 27 arrête le récepteur d'adresse 7, appuyez sur les touches **2 puis 7** suivi de la touche **OFF**, la zone 27 se met à clignoter.
9. Si vous voulez remettre la zone 31 en fonctionnement normal, entrez à nouveau 31, suivi de ON ou OFF. La zone 31 s'arrête alors de clignoter.
10. Appuyez sur la touche « **CLEAR** » pour quitter le menu, l'écran affiche « **QUITTER MENU** ». Valider en appuyant sur **1.OUI** ou sur **2.NON**.

9. Fonctions domotiques avancées

Dans le chapitre 6 vous avez fait connaissance avec les fonctions domotiques de votre système de sécurité. Pourtant, le système vous offre encore beaucoup plus de possibilités. A l'aide des divers récepteurs X'DOM vous pouvez gérer, par l'intermédiaire de votre système de sécurité, presque tout l'équipement électrique de votre maison. Voir www.domavenir.com pour plus d'informations.

9.1 Vérification facile de l'état du système

Réglez un récepteur X'DOM sur l'adresse B1. À présent, ce récepteur domotique sera activé automatiquement dès que le système de sécurité est activé. Dès que le système est désactivé, ce module est également désactivé. Exemple : Vous branchez une lampe sur le récepteur X'DOM LM12, RPL. Lorsque le système est activé, cette lampe s'allumera toujours en même temps. Ainsi, en un clin d'oeil vous voyez depuis l'extérieur si l'alarme a été activée.

9.2 Installation d'une sirène supplémentaire

Réglez la sirène **PH7208** sur l'adresse **A1**. Afin d'éviter des fausses alertes, il y a un délai de 20 secondes entre le déclenchement du système et le déclenchement de la sirène. Pendant 4 minutes, la sirène émet un signal bitonal strident. Ensuite, la sirène est désactivée automatiquement (ou plus tôt, si l'alarme est coupée).
ATTENTION : Si vous utilisez un système de sécurité, les sirènes supplémentaires fonctionneront toujours en cas d'alarme, même si la fonction alarme silencieuse a été activée ! La Sirène **PH7208** se branche sur une prise murale (230V) et est destinée à un usage en l'intérieur.

9.3 Utilisation d'une sirène universelle externe

Vous pouvez aussi brancher des sirènes et des avertisseurs lumineux autres. Pour cela, vous utilisez le récepteur AD10, AW12 ou AM12, RPA : www.domavenir.com
Réglez ce récepteur sur l'adresse B2. Le récepteur est activé lors d'une alarme et est désactivé automatiquement après 4 minutes.

9.4 Fonction d'émetteur-récepteur

Dans son programme, le système offre un certain nombre de télécommandes sans fil vous permettant de commander les récepteurs X'DOM (telle qu'une télécommande universelle pour votre téléviseur, appareillage audio et les récepteurs X'DOM). Ces télécommandes fonctionnent par système Radio Fréquence, ce qui signifie que le signal de la télécommande est transmis à travers murs et plafonds. Votre console converti les signaux Radio Fréquence de ces télécommandes en signaux courant porteur. Ensuite, vous pouvez aussi actionner vos récepteurs avec ces émetteurs.

9.5 TOUTE LES FONCTIONS DOMOTIQUE UNE PAR UNE

Fonction souhaitée	Description	Adresses Domotiques
Eclairage de confort	Vous pouvez commuter votre éclairage à l'aide des touches Lights ON et Lights OFF de votre télécommande porte-clés KR18	A1 & A2
Temporisation de sortie	L'éclairage s'allume lors de la temporisation de sortie	A1 & A2
Eclairage d'alarme	En cas d'alarme, l'éclairage clignote pendant 4 minutes et reste ensuite allumé	A1 & A2
Indication d'état	L'éclairage est allumé lorsque le système est positionné sur le mode ARM AWAY ou ARMER TOTAL	B4
Sirène PH7208	Sirène supplémentaire 110dB	A1 & A2
Fonctions domotiques Détecteurs 27 à 32	Fonctions domotiques en réponse à un déclenchement d'alarme sur les détecteurs 27 à 32.	B7 à B12
Thermostats	Adresses domotiques des Thermostats	B13 à B16

Ce tableau est basé sur un réglage inchangé de l'adresse de référence de la console « **A** ».

9.6 Adresse de référence des fonctions domotiques

Une adresse de base est programmée sur la console SC9100 afin de réaliser la commutation de différents récepteurs X'DOM.
L'adresse usine par défaut est **A1**. Dans cette adresse, le **A** correspond au code MAISON. Le code MAISON de la console, des télécommandes et des récepteurs X'DOM doivent normalement être réglés sur le même code MAISON. Le numéro 1 dans cette adresse de base correspond au code UNITE. Si vos voisins possèdent aussi le système de sécurité, il est possible de modifier l'adresse de base et les adresses de vos récepteurs X'DOM.
Si vous modifiez le code MAISON de la console, les adresses des fonctions domotiques changent également.
Exemple : Vous changez le code MAISON de **A** en **C** :

La modification du code MAISON se fait ainsi :

1. Pour accéder au menu, appuyez sur la touche ↑ / ↓ . L'écran affiche « **ENTRER CODE** »
2. Entrez votre code **PIN**, après chaque chiffre entré, un symbole (*****) apparaît sur l'écran.
3. Le texte « **1.INSTALL** » apparaît sur l'écran.
4. Parcourir le menu à l'aide des touches menu ↑ / ↓ . jusqu'au répertoire **7: OPTIONS**. **OU** aller directement au répertoire en appuyant sur le « **7** » du clavier. Appuyez sur la touche « **OK** » pour sélectionner ce répertoire.
5. Parcourir le menu à l'aide des touches menu ↑ / ↓. jusqu'au sous menu « **HOUSECODE** ». Valider par la touche « **OK** ».
6. Choisissez à l'aide des touches menu ↑ / ↓ Le nouveau code MAISON désiré et valider par la touche « **OK** ».
7. Appuyez de nouveau sur « **CLEAR** » pour quitter le menu, l'écran affiche « **QUITTER MENU** ». Valider en appuyant sur **1.OUI** ou sur **2.NON**.

Vous aviez déjà installé un certain nombre de récepteur X'DOM avant d'installer votre système de sécurité ? Il peut être souhaitable d'adapter le code UNITE de base du système. De cette façon, vous n'aurez pas besoin de changer les adresses de votre système déjà présent.
Lorsque vous modifiez le code UNITE de la console, les adresses des fonctions domotiques changent également.
Exemple : Vous changez le code UNITE de **1** en **5** :

NOTA : *Si vous réglez le code UNITE de la console sur, par exemple **A16**, l'éclairage de confort aura l'adresse **A16** et **A1**.*

La modification du code UNITE se fait ainsi :

1. Pour accéder au menu, appuyez sur la touche ↑ ou ↓ . L'écran affiche « **ENTRER CODE** »
2. Entrez votre code **PIN**, après chaque chiffre entré, un symbole (*****) apparaît sur l'écran.
3. Le texte « **1.INSTALL** » apparaît sur l'écran.
4. Parcourir le menu à l'aide des touches menu ↑ / ↓ jusqu'au répertoire **7: OPTIONS**. **OU** aller directement au répertoire en appuyant sur le « **7** » du clavier. Appuyez sur la touche « **OK** » pour sélectionner ce répertoire.
5. Parcourir le menu à l'aide des touches menu ↑ /↓ . jusqu'au sous menu « **UNITCODE** » puis valider par la touche « **OK** »
6. Choisissez à l'aide des touches menu ↑ / ↓ Le nouveau code UNITE désiré et valider par la touche « **OK** ».
7. Appuyez de nouveau sur « **CLEAR** » pour quitter le menu, l'écran affiche « **QUITTER MENU** ». Valider en appuyant sur **1.OUI** ou sur **2.NON**.

10. Fonctions de téléphone

10.1 Appeler le système

Votre centrale d'alarme SC9100 est équipée d'une fonction de réponse automatique qui lui permet de décrocher la ligne téléphonique lors d'un appel entrant. Vous pouvez désormais contrôler votre système de sécurité à partir de tout téléphone fixe ou GSM. Vous pouvez de la même manière gérer votre éclairage et vos appareils électriques. Le système est équipé d'une puce vocale (en Anglais) qui vous aide à parcourir les menus en texte parlé.

10.2 Activer la fonction de réponse automatique

En état standard usine, la fonction de réponse automatique est désactivée. Vous pouvez activer cette fonction à l'aide du menu **OPTIONS/TYPE REPONSE**.
Vous pouvez choisir entre les 3 possibilités suivantes :
REPONSE ON : la fonction réponse automatique est activée. Via le menu « **TEMPO/TEMPO REP.** » (Chapitre 7.1) vous pouvez régler le temps que met la console pour décrocher. Le réglage standard est de 30 secondes. Si vous utilisez un répondeur ou une messagerie vocale, nous vous conseillons d'employer l'option **3 : MESS VOCAL**.
REPONSE OFF : la fonction de réponse automatique est désactivée (réglage standard).
MESS VOCAL : la fonction de réponse automatique est activée. Choisissez cette option lorsque vous utilisez le système de messagerie vocale de votre fournisseur télécoms. Pour avoir accès à la console, vous devez téléphoner à la maison deux fois de suite. Laissez le téléphone sonner une dizaine de secondes. Raccrochez et rappelez une nouvelle fois. Attention le second appel doit se produire entre 10 et 30 secondes après le 1er appel. La console décroche.

Le réglage se fait ainsi :
1. Pour avoir accès au menu, appuyez sur la touche ↑ ou ↓ . L'écran affiche alors « **ENTRER CODE** »
2. Entrez votre code **PIN**, après chaque chiffre entré, un symbole (*****) apparaît sur l'écran.
3. Le texte « **1.INSTALL** » apparaît sur l'écran.
4. Parcourir le menu à l'aide des touches menu ↑ / ↓ . jusqu'au répertoire **7: OPTIONS**. **OU** aller directement au répertoire en appuyant sur le « **7** » du clavier. Appuyez sur la touche « **OK** » pour sélectionner ce répertoire.
5. Parcourir le menu à l'aide des touches menu ↑ / ↓ . jusqu'au sous menu « **TYPE REPONSE**. » Valider par la touche « **OK** »
6. Choisissez entre **1.REPONSE ON, 2.REP. OFF et 3.MESS VOCAL puis** valider par la touche « **OK** ».
7. Appuyez de nouveau sur « **CLEAR** » pour quitter le menu, l'écran affiche « **QUITTER MENU** ». Valider en appuyant sur **1.OUI** ou sur **2.NON**.

10.3 Commande à distance des fonctions d'alarme en utilisant un téléphone

1. Appelez à la maison. La console répond.
2. Vous entendez « **Please enter PIN** ». Entrez alors votre code **PIN**.
3. Si le code **PIN** est correct, vous entendez « **PIN accepted** ». Si le code **PIN** est incorrect, vous entendez « **Error** ».
4. Appuyez sur la touche « **0** », suivi de « ***** »pour activer votre système de sécurité.
5. Appuyez sur la touche « **0** », suivi de « **#** » pour désactiver votre système de sécurité. Lorsque vous appuyez sur « **99** » suivi de « ***** », la console transmet son état :

Cela peut être :
ARMED HOME : le système a été activé en mode **ARM HOME/ARMER PARTIEL**
ARMED AWAY : le système a été activé en mode **ARM AWAY/ARMER TOTAL**
DISARMED : le système a été désactivé.
EMERGENCY ALARM : une **TOUCHE PANIQUE** d'une télécommande ou d'un détecteur de fumée **SD10** a déclenché une alarme.
ALARM IN ZONE 3 (ZONE 3 comme exemple) : le détecteur en ZONE 3 (détecteur sans fil ou détecteur de secours) a déclenché une alarme.

10.4 Commande à distance de l'éclairage et des appareils électriques en utilisant un téléphone

1. Appelez à la maison. La console répond.
2. Vous entendez « **Please enter PIN** ». Entrez alors votre code **PIN**.
3. Si le code **PIN** est correct, vous entendez « **PIN accepted** ». Si le code **PIN** est incorrect, vous entendez « **Error** ».
4. Appuyez sur « **4** » et « ***** » : le récepteur avec code UNITE 4 est activé. Vous entendez « **4 ON** » comme confirmation.
5. Appuyez sur « **4** » et « **#** » : le récepteur avec code UNITE 4 est désactivé. Vous entendez « **4 OFF** » comme confirmation.

11 Fonctions des thermostats

Le thermostat TH10 et la gamme des thermostats X'DOM sont disponible séparément.

11.1 Installation d'un thermostat

1. Pour accéder au menu, appuyez sur la touche menu↑. ou ↓. L'écran affiche « **ENTRER CODE »**
2. Entrez votre code PIN, après chaque chiffre entré, un symbole (*****) apparaît sur l'écran.
3. Le texte « **1.INSTALL** » apparaît sur l'écran. Valider sur « **OK** ».

5. Mettez le thermostat en mode installation (voir manuel du thermostat). La console émet un bip de confirmation.
Le texte « **THST .. PROG »** apparaît sur l'écran. *Lorsque vous installez plus d'un thermostat, l'écran indique respectivement* **THST 2 PROG***,* **THST 3 PROG***,* **THST 4 PROG***.*
6. Répétez l'étape 5 pour chaque thermostat que vous voulez installer (jusqu'à 4 thermostats max.).
7. Appuyez sur la touche « **CLEAR** » pour quitter le menu, l'écran affiche « **QUITTER MENU** ». Confirmer votre choix, appuyer sur **1.OUI** ou sur **2.NON**.

11.2 Utilisation des thermostats TH10

Le thermostat RF sans fil TH10 ne nécessitent aucun câblage supplémentaire et fonctionne dans un rayon de 30m autour de la console. Il possède un code radio sécurisé que la console SC9100 mémorise lors de la phase d'installation. Ce code assure que votre console de sécurité ne reconnaîtra que les messages émis par votre thermostat.
Vous pouvez installer un maximum de 4 thermostats sur votre console.
En fonction des messages transmis par les thermostats, la console SC9100 enverra des ordres courant porteur sur les câbles secteurs de façon à allumer ou éteindre des récepteurs reliés à vos convecteurs ou à votre chaudière. Le thermostat peut être utilisé aussi bien pour le chauffage que pour la climatisation.

Les ordres (adresses domotiques) utilisés par les thermostats 1, 2, 3 et 4 sont respectivement (Code Maison+1), (Code Unité 13 à16).
Exemple : Si la console de sécurité a comme adresse de base A1 alors le thermostat 1 enverra l'adresse B13, le thermostat 2 l'adresse B14, le thermostat 3 l'adresse B15 et le thermostat 4 l'adresse B16.

11.3 TIMER

La console peut allumer et éteindre vos lampes et appareils électriques (reliés à des récepteurs) à des heures préprogrammées, afin de simuler une présence pendant votre absence. Vous pouvez aussi programmer la température de votre chauffage ou climatisation.

11.4 Réglage du mode de la console

1. Pour accéder au menu, appuyez sur la touche menu ↑ ou ↓ . L'écran affiche alors « **ENTRER CODE** »
2. Entrez votre code PIN, après chaque chiffre un symbole (*****) apparaît sur l'écran.
3. Le texte « **1.INSTALL »** apparaît sur l'écran.
4. Parcourir le menu à l'aide des touches menu ↑/ ↓jusqu'à l'option **7 : OPTION OU** aller directement au répertoire en appuyant sur le « **7** » du clavier. Appuyez sur la touche « **OK** » pour sélectionner ce répertoire.

5. Appuyez sur « **0** » sur le clavier numérique. A l'aide des touches menu ↑/ ↓ pour choisir l'option « **EURO 7 DAY** » et appuyez sur « **OK** » pour la valider.
6. Appuyez sur la touche « **CLEAR** » pour de retourner au menu. L'écran affiche « **QUITTER MENU** ». Valider en appuyant sur **1.OUI** ou sur **2.NON**.

11.5 Programmation des Timers (évènements)

1. Pour avoir accès au menu, appuyez sur la touche menu ↑ ou ↓ . L'écran indique alors « **ENTRER CODE »**
2. Entrez votre code PIN, après chaque chiffre un symbole (*) apparaît sur l'écran.
3. Le texte « **1.INSTALL** » apparaît sur l'écran.
4. Parcourir le menu à l'aide des touches menu ↑ / ↓ jusqu'à l'option **9 : PROG. TIMER OU** aller directement au répertoire en appuyant sur le « **9** » du clavier. Appuyez sur la touche « **OK** » pour sélectionner ce répertoire.
5. L'écran indique à présent « **NOUV.TIMER »**. Appuyez sur « **OK** ».
6. Lorsqu'il est réglé sur le mode « **EURO 7 DAY** », l'afficheur indique « **1. DOMOTIQUE 2. CHAU/FROID** ». Choisissez l'option que vous désirez :

1 pour contrôler l'éclairage et les appareils électriques
2 pour contrôler la température.

NOTA 1 : *L'écran affiche le texte* **1. DOMOTIQUE 2. CHAU/FROID** *uniquement si un ou plusieurs Thermostats ont été enregistrés sur la console. Dans le cas contraire l'écran affiche directement* **7 : CHOIX DES JOURS** *et les options du Thermostat n'apparaissent pas.*

NOTA 2: *A l'aide des touches menu ↑ / ↓ , vous pouvez parcourir les Timers déjà réglés. La première option est toujours «* ***NOUV.TIMER*** *», sauf si les 12 Timers possibles ont tous été programmés.*

7. L'écran affiche **« CHOIX DES JOURS.** » Utilisez le clavier numérique pour entrer les jours ou vous voulez que l'évènement se produise : 1= Lundi, 2= Mardi, …, 7=DIMANCHE, 0=tous les jours de la semaine, 8=tous les jours de la semaine sauf le week-end, 9=week-end uniquement.

2 options possibles

Vous avez choisi l'option Domotique :

8. l'écran indique « **UNITE** ». A l'aide du clavier, entrez le Code Unité du récepteur souhaité (1 à 16)
Exemple : si vous choisissez 1, l'écran indiquera « **TIMER 1 ON** ». Sur la ligne inférieure apparaîtra **« : »** A l'aide du clavier numérique, entrez l'heure à laquelle vous désirez que l'événement commence.
Par exemple 12h45 et l'afficheur indique alors « **TIMER 1 ON** » et sur la ligne inférieure « **12H45** ». Validez avec « **OK** ».
9. L'écran affiche maintenant « **TIMER 1 OFF** ». Sur la ligne inférieure apparaîtra « **:** ».
A l'aide du clavier numérique, entrez l'heure à laquelle vous désirez que l'événement se termine.
Par exemple 17h00 et l'afficheur indique alors « **TIMER 1 OFF** » et sur la ligne inférieure « **17H00** ». Validez avec « **OK** ».
10. L'écran indique maintenant « **1.HEBDOMAD »**.
11. A l'aide des touches menu ↑ / ↓ choisissez l'option que vous désirez :
1. HEBDOMAD : L'évènement se répète chaque semaine.
2. UNE SEMAINE : L'évènement ne se produit que durant la semaine en cours à partir du jour de programmation
3. ALEATOIRE : L'évènement se répète toute les semaines mais varie de plus ou moins 30mn.
Exemple : si vous programmez 20h30, l'événement se déclenchera entre 20h00 et 20h59.
12. Faites votre choix et valider sur « **OK** ».
13. Appuyez sur la touche « **CLEAR** » pour de retourner au menu. L'écran affiche « **QUITTER MENU** ». Valider en appuyant sur **1.OUI** ou sur **2.NON**.

Vous avez choisi l'option Chaud/Froid :

8a. Vous devez choisir le niveau de température à utiliser durant l'évènement. Vous avez le choix entre :
1. CONFORT (température de confort **programmée dans la console** et individuelle à chaque thermostat enregistré dans la console)
2. ECONOMIE (température économique programmée dans la console, identique pour tous les thermostats enregistrés dans la console)
3. ANTI GEL (température de mise Hors Gel programmée dans la console, identique pour tous les thermostats enregistrés dans la console). Choisissez l'option désirée à l'aide des touches menu ↑ / ↓ et validez avec la touche « **OK** »
8b. L'écran indique « **N° THST »**. A l'aide du clavier, entrez le numéro du thermostat (1 à 4 suivant le nombre de Thermostats enregistrés).
Exemple : si vous choisissez 1, l'écran indiquera « **TIMER T1 ON »**. Sur la ligne inférieure apparaîtra « **:** ». Entrez l'heure à laquelle vous désirez que l'événement commence.

Par exemple 12h45 et l'afficheur indique alors « **TIMER T1 ON »** et sur la ligne inférieure **12H45.** Le chiffre 1, 2 ou 3 situé à la droite de l'heure représente le niveau de température choisi. Validez avec « OK ».
9. L'écran affiche maintenant « **TIMER T1 OFF »**. Sur la ligne inférieure apparaîtra **« : »**.
A l'aide du clavier numérique, entrez l'heure à laquelle vous désirez que l'événement se termine.
Par exemple 17h00 l'afficheur indique alors « **TIMER T1 OFF »** et sur la ligne inférieure **17H00.** Validez avec « **OK** ».
10. L'écran indique maintenant « **1.HEBDOMAD »**.
11. A l'aide des touches menu ↑ / ↓ choisissez l'option que vous désirez :
1. HEBDOMAD : L'évènement se répète chaque semaine
2. UNE SEMAINE : L'évènement ne se produit que durant la semaine en cours à partir du jour de programmation
12. Faites votre choix et valider sur « **OK** »
13. Appuyez sur la touche « **CLEAR** » pour retourner au menu. L'écran affiche « **QUITTER MENU** ». Valider en appuyant sur **1.OUI** ou sur **2.NON**.

11.6 Thermostats, réglage à distance de la température

Chaque Thermostat enregistré sur la console (4 max.) transmet vers celle-ci la température ambiante ainsi que la température de Confort qui lui a été programmée. Sur la console SC9100, vous pouvez programmer une température de confort par thermostat présent ainsi qu'une température économique et une température hors gel.
Quand la console de sécurité est désarmée ou armée partiellement (ARM HOME), elle allume ou éteint le(s) récepteurs connectés au convecteurs ou à la chaudière en fonction de la température ambiante et de la température de confort programmé sur le(s) thermostat(s)***** : si la température ambiante est plus basse que le réglage du thermostat, le récepteur correspondant à l'adresse du thermostat est allumé, dans le cas contraire la température ambiante supérieure au réglage du thermostat, le récepteur est éteint.
**** sauf si un évènement (Timer Chaud/Froid) a été programmé, dans ce cas elle suit l'événement programmé***
Quand la console est armée (ARM AWAY ARMER TOTAL), 3 options existent :

- **La console a été armée en appuyant qu'une seule fois sur la touche ARM AWAY/ARMER TOTAL** fonctionnement identique au mode désarmé ou ARM HOME/ARMER PARTIEL : elle allume ou éteint le(s) récepteur(s) connectés aux convecteurs et à la chaudière en fonction de la température ambiante et de la température de Confort programmée dans le(s) thermostat(s) respectif(s), sauf si un évènement (Timer Chaud/Froid) a été programmé, dans ce cas elle suit l'événement programmé.
- **La console a été armée en appuyant 2 fois sur ARM AWAY/ARMER TOTAL :** la console allume et éteint le(s) récepteur(s) connectés aux convecteurs ou à la chaudière en fonction de la température ambiante et de la température Economique programmée dans la console (commune à tous les thermostats). Si la température ambiante est plus basse que la température Economique programmée dans la console, le récepteur correspondant à l'adresse du thermostat est allumé, dans la cas contraire température ambiante supérieure à la température économique, le récepteur est éteint.

- **La console a été armée en appuyant 3 fois sur ARM AWAY/ARMER TOTAL :** la console allume et éteint le(s) récepteur(s) connectés au convecteur ou à la chaudière en fonction de la température ambiante et de la température Hors Gel programmée dans la console (commune à tous les thermostats). Si la température ambiante est plus basse que la température Hors Gel programmée dans la console, le récepteur correspondant à l'adresse du thermostat est allumé, dans le cas contraire température ambiante supérieure à la température Hors Gel, le récepteur est éteint.

Dans le cas d'un évènement programmé grâce à la fonction « TIMER CHAUD/FROID », la console allume et éteint le(s) récepteur(s) connectés aux convecteurs ou à la chaudière en fonction du niveau de température ambiante, de la période horaire et du niveau de température choisi pour cette plage horaire (Température de Confort programmé dans la console (une pour chaque thermostat), Température Economique ou Température Hors Gel).

Tableau récapitulatif :

Niveau de température	**Réglage**	**Utilisé par**
Température ambiante	Mesurée par chaque thermostat	Toujours
Température de confort du thermostat	Réglé individuellement pour chaque thermostat	Mode normal, Arm Home, Arm Away, telephone (88*)
Température de confort de la console	Programmées dans la console individuellement pour chaque thermostat T1 à T4	Evènements programmés par la fonction TIMER CHAUD/FROID
Température Economique de la console	Programmée dans la console, valable pour tous les thermostats	Armer Total (2 fois touche Armer Total), évènement Timer, téléphone (88#)
Température Hors Gel de la console	Programmée dans la console, valable pour tous les thermostats	Armer Total (3 fois touche Armer TOTAL), évènement Timer, téléphone (88# 2 fois)

Les températures de Confort programmées dans la console ne peuvent être utilisées que dans les évènements programmés par la fonction « TIMER CHAUD/FROID ».

Pour programmer les différents niveaux de température dans la console, procédez comme suit :
1. Pour avoir accès au menu, appuyez sur la touche menu ↑. ou ↓ . L'écran indique alors « **ENTRER CODE »**
2. Entrez votre code PIN, après chaque chiffre un symbole (***)** apparaît sur l'écran.
3. Le texte « **INSTALL** » apparaît sur l'écran.
4. Parcourir le menu à l'aide des touches menu ↑ / ↓. jusqu'à l'option **7 : OPTION OU** aller directement au répertoire en appuyant sur le « **7** » du clavier. Appuyez sur la touche « **OK** » pour sélectionner ce répertoire.

5. Parcourez le menu à l'aide des touches menu ↑ / ↓ jusqu'à « **PROG CONFORT ».** Appuyez sur « **OK** » pour sélectionner ce répertoire. Le message suivant est affiché « **CONFORT1 »**
6. Parcourez le menu à l'aide des touches menu ↑ / ↓ jusqu'à l'option souhaitée « **CONFORT1, CONFORT2, CONFORT3, CONFORT4, ECONOMIE »** et « **ANTI GEL »**. Appuyez sur « **OK** ».
7. À l'aide du clavier numérique, entrez la valeur souhaitée pour chaque température.
8. Appuyez sur « **CLEAR** » pour quitter le menu.
Les niveaux **« CONFORT2, CONFORT3** et **CONFORT4** » n'apparaissent que si 2, 3 ou 4 thermostats ont été installés.
Les fonctions du thermostat sont décrites dans son guide utilisateur.

11.7 Changement du réglage de la température par téléphone

1. Appelez votre numéro de téléphone. La console répond.
2. Vous entendez « **Please enter PIN** ». Entrez alors votre code PIN.
3. Si le code PIN est correct, vous entendez « **PIN accepted** ». Si le code PIN est incorrect, vous entendez « **Error** ».
4. Appuyez sur **88** suivi de * pour utiliser les températures de confort programmées dans chacun des thermostats. Vous entendez « **Thermostat setting** » comme confirmation
5. Appuyez sur **88** suivi de **#** pour utiliser la température Economique. Vous entendez « **Economy setting** » comme confirmation. Appuyez une deuxième fois sur **88** suivi de **#** pour utiliser la température Hors Gel programmé dans la console. Vous entendez « **Frost setting** » comme confirmation.

NOTA : Le réglage de la température par téléphone grâce au commande **88 *** ou **88 #** ne peut se faire que si la console est en mode de surveillance « ARM AWAY/ARMER TOTAL ». Dans tout autre cas (désarmée ou armement partiel « ARM HOME »), vous obtiendrez un message d'erreur.
Lorsque vous modifiez par téléphone les réglages de température, les seuls choix qui s'offrent à vous sont l'utilisation des températures de Confort (programmées dans chacun des thermostats), de la température Economique (programmée dans la console) ou la température Hors Gel (programmée dans la console).
Les températures de confort programmées dans la console pour chacun des thermostats présents ne peuvent être utilisées que pour des évènements programmés grâce à la fonction « TIMER CHAUD/FROID ».
Si la console est passée en Economie ou Hors Gel par téléphone ou lors de l'armement de la console (ARM AWAY/ARMER TOTAL 2 ou 3 fois) durant un « TIMER CHAUD/FROID », celui-ci n'est plus actif.

12. Remplacement des piles

Lors d'une utilisation normale, les piles des détecteurs et des télécommandes ont une durée de vie d'environ une année. Cependant, la durée de vie des piles dépend de la fréquence avec laquelle le détecteur est activé. Utilisez de préférence des piles alcalines. En tout cas, n'utilisez jamais de piles rechargeables (les piles rechargeables ont en général une tension trop basse et elles s'épuisent en quelques mois, même si la consommation de courant est minimale).

Console – 4 piles LR06 1.5V AA

Les piles de secours dans la console vous garantissent que le système complet reste opérationnel pendant environ 12 heures lors d'une coupure de courant (s'il n'y a pas d'alarme qui se déclenche).

• Si une alarme se déclenche pendant une coupure de courant, la console n'active pas la sirène afin d'économiser les piles. La fonction de numérotation automatique marchera comme d'habitude.

• Si une coupure de courant se produit et qu'en même temps les piles sont épuisées, tous les réglages sont toutefois conservés, car ils sont programmés dans une mémoire non-volatile (EEPROM). Dans cette situation, un nouveau réglage de l'horloge est nécessaire.

• Lors d'une coupure de courant intentionnée qui durera longtemps (par exemple pendant des travaux d'aménagement), vous devez enlever les piles de la console, afin d'éviter qu'elles s'épuisent inutilement.

• Quand les piles de secours s'épuisent ou qu'elles ne sont pas insérées, l'indicateur BATTERY s'allume sur la console.

• Quand vous ouvrez le couvercle de votre console pendant le remplacement des piles, le mot « **AUTOSURV** » apparaît sur l'écran.

Après avoir inséré les piles et fermé le couvercle, vous entrez votre code **PIN** pour faire disparaître le mot « **AUTOSURV** ».

13. F.A.Q (Foire aux questions)

Le système de sécurité ne fonctionne pas.

Vérifiez qu'un texte apparaît sur l'écran de la console. Sinon, vérifiez si l'alimentation secteur est branchée sur une prise murale 230V, si le cordon d'alimentation est bien relié à l'alimentation et si la fiche est bien branchée à la console. Vérifiez si vous pouvez commander le système depuis la console. Si cela est bien le cas, testez ensuite la télécommande en vérifiant si la LED de la télécommande **KR18** s'allume lorsque vous appuyez par exemple sur la touche « **ARM/ARMER** ». Si besoin est, remplacez les piles et réinitialisez la télécommande.

Un indicateur de zone clignote lentement.

Un des détecteurs n'établit plus de contact avec la console. Vérifiez les piles du détecteur. Effacez éventuellement la zone et réinitialisez le détecteur. Déplacez le détecteur pour que le signal puisse atteindre la console plus facilement. Si une erreur est constatée pendant l'activation de l'alarme, vous entendez un « **signal d'erreur** » bitonal répétitif. Si un détecteur indique un problème (par exemple une fenêtre ouverte), vous pouvez décider de ne pas activer ce détecteur. Pendant l'émission du « **signal d'erreur** » bitonal, vous devez alors appuyer sur la touche « **CLEAR** » et ensuite réactiver l'alarme. L'indicateur de zone du détecteur concerné clignote rapidement.

Un indicateur de zone clignote rapidement.

Vous avez appuyé sur la touche « **CLEAR** » pour activer le système de sécurité pendant qu'un détecteur indiquait un problème.
Remédiez à la cause du problème (fermez la fenêtre, remplacez les piles, etc.) afin d'activer cette zone.

Vous entendez un signal monotone répétitif en activant l'alarme.
Il s'agit du fonctionnement normal du système. A partir du moment où vous activez le système d'alarme, la temporisation vous laisse un délai d'une minute pour quitter la maison. Si vous le désirez, vous pouvez adapter cette temporisation (Chapitre 7.1). Après une minute, le signal répétitif s'arrête et le système est activé.
Vous ne pouvez pas allumer ou éteindre la lumière quand vous appuyez sur la touche LIGHTS ON ou LIGHTS OFF de la Télécommande KR18.
Vérifiez que le code MAISON de la console est réglé sur A et le code UNITE sur 1 (Chapitre 9.6). Positionnez les petits commutateurs tournants de votre récepteur lampe sur code MAISON « **A** » et sur le code UNITE « **1** » ou entrer de nouveau l'adresse dans les récepteurs X'Dom Gamme S.
Assurez-vous que la lampe branchée sur le récepteur lampe est bien allumée et que cette lampe n'est pas en Hors service.
Utilisez une autre prise. Vérifiez si la **LED** de la télécommande s'allume au moment où vous appuyez sur la touche. Remplacez les piles si besoin est.
Dans une installation triphasé, il peut être nécessaire de coupler ces phases pour que les signaux soient transmis d'une phase à l'autre, contacter votre revendeur.
Vous ne réussissez pas à initialiser la télécommande SH624/SH600.
Enlevez les piles de la télécommande. Appuyez pendant quelques secondes sur une des touches. Mettez le commutateur en position « **SEC** ». Replacez les piles. Appuyez sur la touche « **PANIC/PANIQUE** » jusqu'à ce que la LED clignote. Initialisez la télécommande.
Une fausse alerte s'est déclenchée.
N'exposez pas les détecteurs volumétriques à la lumière directe du soleil. Accrochez-les de façon à ce qu'ils ne soient pas dirigés dans la direction d'un chauffage ou d'une autre source de chaleur.

TABELLE TÉLÉPHONE

Position mémoire Numéro de téléphone Nom

1____________________ __________________________ 2____________________ __________________________
3____________________ __________________________ 4____________________ __________________________
5____________________ __________________________ 6____________________ __________________________

DECLARATION DE CONFORMITE

Par la présente UNIVERSEL DOMAVENIR déclare que l'appareil Console Domotique SC9100, Modem téléphonique + Télécommande est conforme aux exigences essentielles et aux autres dispositions pertinentes de la directive 1999/5/CE
UNIVERSEL DOMAVENIR 2 rue ampère, BP42, ZI du confluent 77130 MONTEREAU FAULT YONNE

Gregory DUBUS, Chef Service Technique